

Ina Pylkkö

Tarot-korttien historiaa pelikortteina

Kohteena Lady Knight -kortti

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi

Viestinnän koulutusohjelma

Opinnäytetyö

17.4.2015

Tekijä(t) Otsikko	Ina Pylkkö Tarotkorttien historiaa pelikortteina, kohteena Lady Knight -kortti
Sivumäärä Aika	24 sivua + 2 liitettä 17.4.2015
Tutkinto	Medianomi
Koulutusohjelma	Viestinnän koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Digitaalinen viestintä
Ohjaajat	Lehtori Raisa Omaheimo Lehtori Mari Silver
<p>Opinnäytetyö käsittelee tarot-korttien historiaa pelikortteina ja Cary-Yale Visconti -tarot-pakan Lady Knight -korttia. Opinnäytetyöhön kuuluu toiminnallinen osuus, jossa toteutettiin uusi versio Lady Knight -kortista yhdistämällä digitaalinen maalaus ja kultaus.</p> <p>Tarot-kortteja on tutkittu taidehistorian sekä viestinnän näkökulmasta vain vähän. Opinnäytetyö rajaa ulkopuolelle ennustukseen ja okkultismiin liittyvät teoriat ja keskittyy näin pelin historiaan. Työssä perehdytään ensin taidehistorian näkökulmasta aikakauteen, jolloin pelikortit saapuivat Eurooppaan ja tutustutaan erilaisiin teorioihin, joita pelikorttien alkuperästä on. Samalla esitellään Cary-Yale Visconti -tarot-pakka sekä korttipakan tilanneet Visconti- ja Sforza-suvut. Teoriaosuuden lopuksi sovelletaan viestinnän semioottis-lingvistista menetelmää Lady Knight -kortin nimen ja kuvallisen ilmaisun analysointiin. Teoriaa soveltamalla ymmärrettiin paremmin miksi kortin nimi herättää mielenkiintoa ja mistä kortti saa kuvallisen voimansa.</p> <p>Työn toiminnallisessa osuudessa esitellään digitaalinen maalaus ja kultaus sekä kuvataan uuden kortin tekemisen prosessin eteneminen. Toiminnallisen osuuden lopputulos oli uusi tarot-kortti, jossa onnistuttiin yhdistämään uudella tavalla digitaalinen ja perinteinen taide. Työ tarjoaa tietoa tarotista, pelikorttien historiasta, taidehistoriasta sekä toiminnallisen osuuden kautta digitaalisesta maalauksesta.</p>	
Avainsanat	tarot, pelikortit, digitaalinen maalaus, kultaus

Author(s) Title	Ina Pylkkö The history of Tarot cards as playing cards, case: Lady Knight
Number of Pages Date	24 pages + 2 appendices 17 April 2014
Degree	Bachelor of Culture and Arts
Degree Programme	Media
Specialisation option	Digital Media
Instructors	Raisa Omaheimo, Senior Lecturer Mari Silver, Senior Lecturer
<p>This thesis discusses the history of tarot cards as playing cards and Cary-Yale Visconti tarot decks Lady Knight card. In the final project part of the thesis, a new version of Lady Knight card was made by combining digital painting and gilding techniques.</p> <p>There haven't been many studies about tarot cards from the perspective of art history and digital media. This thesis excludes the fortune-telling and occultism aspects of tarot cards and focuses to the history of tarot as a game. The thesis introduces the era when playing cards first came to Europe from the viewpoint of art history and explores different theories about the origin of playing cards as well as introduces the Cary-Yale Visconti tarot deck and Visconti- and Sforza families. In the theory part a semiotic-linguistic theory is applied to the name and visual looks of the Lady Knight card. By applying the theory to the card, it was possible to understand why and from where the card get its visual strength.</p> <p>The final project introduces digital painting as technique and reflects the process of making a new version of the Lady Knight card. The result of the final project was a new tarot card, where digital painting and gilding were successfully combined. This study provides information about tarot, the history of playing cards, art history and through the final project about digital painting.</p>	
Keywords	tarot, card deck, digital painting, gilding

Sisällys

1 Johdanto	1
2 Tarot-kortit	3
2.1 Historiaa analysoinnin pohjaksi	3
2.1.1 Trecento renessanssin edeltäjänä	4
2.1.2 Italian renessanssin alku	6
2.1.3 Pelikorttien saapuminen Eurooppaan	7
2.2 Cary-Yale Visconti -tarotpakka	8
2.2.1 Visconti- ja Sforza-sukujen esittelyt	9
2.2.2 Cary-Yale Visconti -pakka	9
3 Viestinnän semioottis-lingvistinen menetelmä	10
3.1 Lady Knight -kortin esittely	10
3.2 Lady Knight -kortin analysointi	12
3.2.1 Paradigma ja syntagma	13
3.2.2 Normi ja poikkeama	13
3.3 Semioottis-lingvistisen menetelmän soveltaminen	13
4 Toiminnallinen osuus	16
4.1 Digitaalinen maalaus	16
4.2 Kultaus	17
4.3 Prosessi	18
5 Yhteenveto	20
Lähteet	22
Liitteet	
Liite 1. Keskeneräinen, kuvioitu kortti ja kultausvälineitä	
Liite 2. Lady Knight -tarot-kortin uusi versio	

1 Johdanto

Opinnäytetyössäni tutkin tarot-korttien historiaa pelikortteina. Teoriaosuudessa syvennyn Cary Yale Visconti -tarot-pakan Lady Knight -tarotkortin tarkempaan tutkimiseen soveltamalla semioottista menetelmää Fisksen teorian mukaan. Rajaamalla opinnäytetyön tarot-korttien historiaan pelikortteina sekä lähemmin Lady Knight -kortin tutkimiseen pystyn yhdistämään aiemmat opintoni taidehistoriasta medianomin opintoihini. Samalla saan uutta tietoa pelien historiasta sekä visuaalisesta kulttuurista.

Toiminnallinen osuus yhdistää tutkimani teorian aiempiin kuva-artsaanin opintoihini. Rajauksen ulkopuolelle jäävät tarotkortteihin myöhemmin 1700-luvulla yhdistetyt ennustukseen ja okkultismiin liittyvät teorat (Saari 2008, 19). Vaikka viestinnän kannalta ennustukseen käytetyn symboliikan tutkiminen olisi mielenkiintoinen aihe, pelin historian kannalta se ei ole olennaista.

Opinnäytetyössä johdannon jälkeen toisessa luvussa käyn läpi, mitä tarot-kortit ovat ja minkälaisia pelejä niillä esimerkiksi pelataan. Perustietojen lisäksi historiaosuudessa esittelen lyhyesti vanhojen pelikorttien kuvallisen ilmaisun ymmärtämisen kannalta tärkeitä kohtia. Käyn läpi pelikorttien saapumisen Eurooppaan sekä esittelen Cary-Yale Visconti tarot-pakan lähemmin. Kolmannessa luvussa syvennyn Lady Knight -korttiin ja tutkin sen kuvallista ilmaisua. Neljännessä luvussa esittelen toiminnallisen osuuden tekniikat sekä itse prosessin.

Toiminnallisessa osuudessa maalaan toisinnon Cary-Yale Visconti tarot-pakan Lady Knight -kortista sekä tarkastelen digitaalisen ja perinteisen taiteen tekniikoiden yhdistämistä uudeksi tekniikaksi. Tavoitteenani on maalata omalla tyyllilläni toisinto kortista, johon olen teoriaosuudessa syventynyt. Haasteena teoksessa on yhdistää oma nykyaikainen tyylini ja tekniikat menettämättä kuitenkaan alkuperäisen kortin renessanssiajan tunnelmaa. Maalattavan kortin ei ole tarkoitus olla kopio, mutta toisaalta, se ei saa harhautua liian kauas alkuperäisen kortin kuvamaailmasta. Valitsin teoksen toteuttamistavaksi digitaalisen maalauksen, johon yhdistän kultauksen. Teoksen toteuttaminen yhdistää aiemmin oppimani kultauksen tekniikan sekä medianomin opinoissa opitun digitaalisen maalaamisen. Harrastan myös itsenäisesti opintojen ulkopuolella digitaalista maalaamista.









Opinnäytetyöni valmistunut keväällä 2015 ja se on suunnattu peleistä, taidehistoriasta sekä taiteen tekemisestä kiinnostuneille. Opinnäytettä voi soveltaa muun muassa pelisuunnittelussa, suunnittelussa uusia kortteja tai tutkittaessa pelikorttien kuvallista historiaa. Työn tavoitteena on luoda helposti lähestyttävä, tiivis tietopaketti tarot-korteista sekä niiden historiasta ja yhdistää uudella tavalla digitaalinen ja perinteinen taide.

2 Tarot-kortit

Suomessa korttipakasta puhuttaessa tarkoitetaan yleensä aina 52 kortin pakkaa. Tässä Suomessa yleisessä käytössä olevassa, alkujaan ranskalais-englantilaisessa, pakassa on neljä samanlaista 13 kortin maata. Lisäksi pakassa voi olla yksi tai kaksi Jokeri-korttia. Pakkaa nimitetään suosituimpien pelien mukaan usein bridge- tai pokeripakaksi. Tarot-kortit ovat korttipelien ehkä erikoisin pakka. Tästä huolimatta myös tarot-kortit perustuvat perinteisiin pelikortteihin. (Saari 2008, 8.)

Cary-Yale Viscontin nimellä tunnettu tarot-pakka herätti mielenkiintoni, sillä sen rakennetta on muokattu lisäämällä tarot-kortteja, joita ei muissa tarot-pakoissa tunneta. Tarot-pakka on myös yksi vanhimmista säilyneistä osittaisista pakoista. Kokonaisia tarot-pakkoja ei ole säilynyt 1400-luvulta tähän päivään. Lady Knight -kortti on yksi Cary-Yale Visconti -tarot-pakan erikoisuuksista.

Tarot-pakka kehittyi 1400-luvun alun Italiassa, kun 52 kortin pakkaan lisättiin uusia kortteja. Erilaisten yhdistelmien kokeilun jälkeen tarot-pakan kooksi vakiintui 78 kortin pakka. Normaaliin italialaiseen 52 kortin korttipakkaan on lisätty tarot-pakassa kuvakortti jokaiseen neljään maahan. Italialainen korttipakka eroaa hieman ranskalais-englantilaisesta korttipakasta lähinnä maiden suhteen. Hertan, ruudun, ristin ja padan sijaan italialaiset maat ovat miekat, sauvat, kupit ja kolikot (kuvio 1). Italialaisen korttipakan kuvakortit ovat kuningas, ratsumies ja sotilas, ylimääräisenä tarot-pakkaan lisättynä korttina on siis itse asiassa kuningatar puhuttaessa italialaisesta pakasta. Tarot-pakassa on lisäksi 21 kortin valttimaa ja narri. Valttimaan korteissa on kuvattu erilaisia symbolisia ja allegorisia aiheita, esimerkiksi paholainen, kuolema ja aurinko. Lisäksi valttimaan kortit on numeroitu 1:stä 21:een Valttimaan aiheet ja niiden järjestys vaihtelevat jonkin verran eri pakoissa. (Saari 2008, 19.) Luvussa 2.2. käsittelen tarkemmin tarot-pakkaa.

	Pata	Risti	Hertta	Ruutu
Pokeripakka				
Tarotpakka				
	Miekka	Sauva	Malja	Lantti / Kolikko

Kuvio1: Oma muokaus Kaplanin taulukosta: ranskalais-englantilaisen pokeripakan ja italialaisen tarot-pakan maajaot niiden suomenkielillä nimillä. (vrt. Kaplan 1978, 10.)

Tarotia pelattiin alun perin Ferraran, Milanon ja Bolognan kaupungeissa Italiassa. Peli levisi laajemmin ensin Italiaan ja sen jälkeen Sveitsiin sekä Ranskaan. 1700-luvun aikana tarot levisi Manner-Eurooppaan ja koki muutoksia, kun vuosisadan loppupuolella Pohjois-Euroopassa otettiin käyttöön ranskalaiset tarot-kortit. Samoihin aikoihin 1700-luvulla on tehty ensimmäiset merkinnät tarot-korttien okkulttisesta käytöstä. (Saari 2008, 19.)

Eri korttipeleissä pelaajien käytössä olevan informaation määrä vaihtelee. Tarkkaavainen pelaaja pystyy järjelemään paljon pelin kulusta jo pelattujen korttien perusteella. Jotta tämä onnistuisi täytyy korttien pelaamista rajoittaa jollain tavoin. Tarot on pistetikkipeli, jossa korteilla on tietyt pistearvot. Pelaajat yrittävät kerätä pisteitä voittamalla tikkejä eli korttikasoja, joihin jokainen pelaaja on pelannut vähintään yhden kortin. Tarotissa pelaamista rajoitetaan maantuntopakolla eli tikkiin on pelattava samaa maata, millä tikki aloitettiin. Rajoitteilla pyritään poistamaan liika kaaos pelaamiesta ja samalla antamaan pelaajille mahdollisuus kerätä tietoa vastapelaajien korteista. (Saari 2008, 8–9, 226–227.)

2.1 Historiaa analysoinnin pohjaksi

Jotta ymmärtäisimme paremmin tarot-pakkaa pelikortteina ja pystyisimme syventymään paremmin tutkittavaan korttiin, on järkevää perehtyä aikakauteen, jolloin pelikortit tulivat Eurooppaan sekä tutkia yhteiskunnassa tapahtuneita muutoksia tuohon aikaan. Kortti, johon tulen myöhemmin tarkemmin syventymään kolmannessa luvussa, on ajoitettu 1400-luvun Italiaan. Sen vuoksi käyn seuraavaksi läpi Italian renessanssin syntyyn vaikuttaneita asioita Italian 1300-luvulta eli Trecenton aikana sekä itse renessanssin aikaa 1400-luvulla ja pelikorttien historiaa yleisesti.

2.1.1 Trecento renessanssin edeltäjänä

Renessanssiin paljon vaikuttaneen 1300-luvun tai trecenton aikana Italiassa maalaustaidetta pidettiin yhä käsityönä, kuten oli antiikin ajoista ollut. Trecenton aikana kuitenkin taidemaalarit alkoivat vähitellen työstää kuviaan luovaa vapautta ja kuvien itsenäistä päämäärää tavoitellen rikkoen aiemmat tiukat uskonnolliset normit kuva-aiheista. Taiteilijat yrittivät antaa teoksilleen sisällön, joka ulottuisi varsinaista aihetta laajemmalle. (Krausse 2005, 6.) Aiemmin taiteilijalle saatettiin määritellä tarkasti esimerkiksi tauluun maalattavien henkilöiden määrä, käytettävät värit sekä tyyli. Taiteilijan tehtäväksi jäi oikeastaan vain taulun toteutus, kuten talon rakentajalle arkkitehdin piirustusten mukaan rakentaminen. Nykypäivän käsitys taidemaalarin roolista itsenäisenä, luovana olentona on historiaa tarkasteltaessa varsin nuori.

1300-luvulla taidemaalarit alkoivat luopua keskiaikaisista kuvamuodoista. Alettiin kehittää perspektiivistä esitystapaa, joka nykyään on ainakin realistisuutta tavoittelevalle taiteelle hyvin tunnusomainen. Taidemaalaamistakin rajoittanut kulloiseenkin aikakauteen liittynyt uskonnollinen pyhä aihemaailma laajeni hitaasti

koskemaan myös ajallista maailmaa, ja taiteen käyttöön avautui uusia aiheita. Keskiajan loppupuolella tapahtui muutoksia, jotka vaikuttivat elämän kaikilla osa-alueilla ja johtivat maailmankuvan muuttumiseen. Erityisesti Pohjois-Italiassa kattavat kauppasuhteet ja aktiivinen tavaravaihto toivat alueelle vaurautta ja hyvinvointia. Porvaristo nousi uuteen asemaan, ja käsityöläiset sekä kauppiat saivat ammattilypeyttä tullessaan tietoisiksi kyvyistään sekä niiden mahdollistamista ansioista. Länsimaissa ihmiset alkoivat pitää itseään yksilöinä enemmän kuin suuren massan osina. Uskonnon ja kirkon hyväksymien tietojen ohella saatiin uutisia ja ennen tuntemattomia tavaroita kauppareittien kautta kaukaisista maista. Tämä vaikutti paljon ihmisten näköpiiriin laajenemiseen. Maallinen tiede ja tekniikka auttoivat helpottamaan ihmisten uteliaisuutta uusien keksintöin samoin kuin maalaustaide, joka alkoi kuvata realistisemmin ympärillä olevaa maailmaa. Firenzeläisen taiteilijan, kuvanveistäjän ja arkkitehdin Giotto di Bondonen (n.1267–1337) maalauksia pidetään yhtenä käännekohtana, jolloin uusi realismi ensi kertaa näkyy maalaustaiteessa. Näiden muutoksien lopputuloksena taiteilija pääsi irti puhtaan käsityöläisen roolista ja päästi lähemmäs nykyaikaista käsitystä taiteilijasta, joka voi ilmaista omia ideoitaan ja ajatuksiaan vapaasti. (Krausse 2005, 6.) Trecenton aikana tapahtui muutoksia, jotka mahdollistivat renessanssiksi myöhemmin määritellyn aikakauden alun. Tarotkorttien kannalta Giotton tekemäksi mainituista teoksista mielenkiintoisimpia ovat Padovan Scrovegni -kappelin (Cappella Scrovegni eli Arena-kappeli) freskot. Freskoista yksi, ”La Stoltrezza” eli Tyhmyri, sisältää mielenkiintoisia kuvallisia yhtymäkohtia Visconti-Sforza pakan Narri-korttiin (kuviot 2 ja 3).



Kuvio 2: Giotton maalaama fresko Scrovegni-kappelista. Ruutukaappaus Wikiart sivustolta. (Wikiart, Foolishness).



Kuvio 3: Visconti-Sforza tarotpakan Narri-kortti. Ruutukaappaus Wikipedia sivustolta. (Wikipedia, The Fool).

Giotto, jonka nimi mainitaan lähteissä ensimmäisen kerran vasta vuonna 1309, julistettiin firenzelaisten toimesta nykyaikaisen maalaustaiteen perustajaksi. (Perrig 2001, 58.) Firenzelaisten taidemaalari Cennino Cennini kirjoittaa 1300–1400-luvun vaihteessa tehdyssä kirjassaan *Il Libro dell'Arte o Trattato della Pittura* (Kirja maalaustaiteesta) seuraavasti: “Giotto toi muutoksen maalaustaiteeseen, käänsi sen suunnan kreikkalaisesta maneerista latinalaiseen, uudenaikaiseen tyyliin; hän hallitsi taiteen täydellisemmin kuin siihen mennessä kukaan.” (Cennini 1995, 21.) Leon Battista Alberti taas toteaa teoksessaan *De pictura* (Maalaustaiteesta) vuodelta 1435, kirjoittaessaan maalauksen henkilöiden eleistä ja ilmeistä: “Roomassa taas ihaillaan toscanalaisen maalarimme Giotton venekuvaa...” (Alberti 1998, 115). Venekuvalla Alberti viittaa Rooman vanhassa Pietarinkirkossa sijainneeseen mosaiikkiin, joka kuvasi Kristusta ja Pietaria kävelemässä vetten päällä (Alberti 1998, 143).

Rooman Pietarinkirkon mosaiikki, josta siitäkin on vain osia säilynyt, on ainut Giotton tekemäksi aikalaislähteissä mainittu teos. Giotton tekemäksi katsotuista teoksista yksikään ei ole varmasti dokumentoitavissa hänen tekemäkseen. Esimerkkinä voidaan mainita Assisin freskot. Giotton elinaikana yhdeksi hänen työskentelypaikaksi mainittiin Assisi. Noin sata vuotta myöhemmin Pyhän Fransiskuksen elämästä kertovia freskoja San Francesco -kirkon seinillä väitettiin Giotton maalaamiksi. (Honour & Fleming 2001, 409–411.) Giotton tekemäksi mainittu Rooman Pietarinkirkon mosaiikki on sekin hieman epäselvä tapaus. Mosaiikki nimittäin siirrettiin ja koottiin uudestaan pienemmässä koossa 1600-luvun alussa. (Harrison 1995, 80).

Aiempi Cennino Cenninin viittaus sekä myöhemmät Albertin viittaukset Giotton töihin kuvailevat meille 1300- ja 1400-luvuilla arvostettua taiteilijaa. Muut säilyneet asiakirjat kertovat taiteilijan menestyksestä ja varallisuudesta, taloista Firenzessä ja Roomassa sekä maataloista (Honour & Fleming 2001, 409). Ei ole siis ihme että Giotto jäi historiaan menestyneenä taiteilijana.

Puhuttaessa Giottosta ja maalaustaiteen käännekohdasta viitataan useimmiten juurikin Scrovegni-kappelin freskoihin. Scrovegni-kappeli on jo rakennuksena historiallinen maamerkki, sillä sen rakentamista ennen tärkeimpiä uskonnollisten taideteosten tilaajia olivat viranomaiset, kirkonmiehet ja hallitsijat. Kappelin rakennutti Enrico Scrovegni, Padovan kaupunkivaltion rikkaimpiin miehiin kuuluva yksityishenkilö. Scrovegni pyrki kappelin rakentamisella sovittamaan huonomaineisen rahanlainaajaisänsä toimia ja nostamaan Scrovegnin suvun kunniaan. Kappelin koristelu oli ennennäkemättömän rikasta yksityiseen hankkeeseen. Värikylläisten freskojen alapuolella kuvatuissa kentissä on grisaille-tekniikalla (harmaasävyillä) maalattu kuvia hyveistä ja paheista. (Honour & Fleming 2001, 411.) Voidaan siis mielestäni ajatella, että 1300-luvun taide ja varsinkin Giotton maalaukset vaikuttivat Cary-Yale Visconti sekä Visconti-Sforza tarot-pakkojen kuvalliseen ilmaisuun.

2.1.2 Italian renessanssin alku

Nimitys renessanssi on peräisin ranskan kielen sanasta ”renaissance” (uudelleensyntyminen). Se otettiin käyttöön 1800-luvulla yhteisenä tyylikäsitteenä 1400- ja 1500-luvun taiteille. Renessanssi ei rajoittunut vain taiteeseen, vaan ihmisten ajattelumaailma muuttui humanistisen ilmapiirin myötä. 1400-luvun kulttuurin keskus oli Firenzen kaupunki Italiassa. Yleissivistykseen kuului kulttuurin ja taiteen tutkiminen. Tietoa alettiin keräämään uusilla tavoilla entisaikojen mestarilta oppipojalle tapahtuneen suullisen tiedonvälityksen sijaan. Italialainen arkkitehti ja kirjailija Leon Battista Alberti julkaisi vuonna 1435 tutkielmansa *De pictura* (Maalaustaiteesta), jossa esitettiin ensimmäistä kertaa matemaattisin termein Giotton käyttämä keskeisperspektiivi. (Krausse 2005, 8–9)

Cary-Yale Visconti -tarot-pakan kortit on atribuoitu taiteilijalle nimeltä Bonifacio Bembo. Hän oli varhaisrenessanssin aikana vaikuttanut maalari, joka syntyi Brescian kaupungissa Pohjois-Italiassa. Bembon tiedetään olleen aktiivinen vuosien 1447 ja 1477 välillä. Eri lähteet nimeävät Bembon kuolinvuosiksi 1482 tai 1498, mutta tarkasta elinajasta ei ole tietoa. Uusplatonismin eli filosofisen koulukunnan, joka yhdistää pääosin platonismia ja aristotelismia (Wikipedia, Uusplatonismi), sanotaan vaikuttaneen Bembon ja tämän tuotantoon. Bembon symboliikka heijastaa hänen kiinnostustaan uusplatonismia kohtaan, ja tämä on yksi syy, minkä vuoksi taiteilijaa pidetään Visconti-Sforza tarotpakan tekijänä. Bembon töitä on myös Cremonan kaupungissa sijaitsevassa Sant’Agostino di Cremonan kappelissa. (Wikipedia, Bonifacio Bembo)

2.1.3 Pelikorttien saapuminen Eurooppaan

Pelikorttien alkuperästä sekä siitä, miten ja milloin varhaisimmat kortit ovat saapuneet Eurooppaan on monia teorioita. Suositut teoriat siitä, että Marco Polo, ristiretkeläiset tai romanit olisivat tuoneet kortit Eurooppaan, ovat ajallisesti virheellisiä. Marco Polo kuoli 1300-luvun alkupuolella, ja kaupankäynti Kiinaan oli vähentynyt roimasti ennen kuin pelikortit mainitaan kirjallisissa lähteissä ensimmäistä kertaa. Ristiretkeläiset taas olivat matkoillaan paljon ennen pelikorttien saapumista, ja romaniheimot saapuivat pelikorttien jälkeen. Miten ja mistä pelikorttien idea päätyi Eurooppaan? Tiedetään, että Kiinassa pelattiin pelikorteilla jo ennen vuotta 1000, mutta nämä pelikortit olivat hyvin erilaisia kuin 1300-luvun lopulla Eurooppaan saapuneet pelikortit. Kiinalaiset pelikortit eivät voi siis suoraan olla perustana eurooppalaisille pelikorteille. Tarvitaan välivaiheita, aikaa, jona pelikorttien idea on muuttunut lähemmäksi tuntemamme eurooppalaista pelivälinettä. (Saari 2008, 10.)

Lähi-Idän kautta tulleiden pelikorttien teoriaa kannattaa myös muut lähteet. Vuonna 1376 Firenzen kaupungissa Italiassa julkaistiin säädös, joka kielsi kaupunkiin hiljattain saapuneen naibbe-nimisen pelin pelaamisen. Tämä on ensimmäinen luotettava maininta kortinpeluusta Euroopassa. Myös pelikorttien alkuperää on pohdittu jo

aiemmin. Vuonna 1480 italialainen historioitsija Covelluzo esitti teorian, jonka mukaan Espanjan ja Sisilian valloittaneet arabit toivat pelikortit mukanaan. Samaan teoriaan tukeutuu myös Covelluzon maamies Salvini tutkielmassaan pelikorteista 1700-luvun alussa. Tätä teoriaa tukee pelikorttien nimitys vanhoissa lähteissä oletetusti saraseenien kielestä peräisin olevalla sanalla "naibi". Lisäksi vanhassa arabialaisessa korttipakassa on kortti nimeltä "naib", nimi joka on luultavasti siirtynyt espanjan kieleen pelikortteja tarkoittavaan sanaan "naipes" ja italian kieleen "naibi". (van Splunteren 1990, 66.) Teoria on kuitenkin ristiriitainen: Kaplan toteaa ettei tiedossa ole yhtäkään arabiankielistä kirjoitusta, jossa viitattaisiin sanalla "naib" pelikortteihin. (Kaplan 1978, 20.)

2.2 Cary-Yale Visconti -tarotpakka

Vanhat korttipakat on nimetty niiden paikkojen mukaan, joista kortit löytyvät tällä hetkellä, eli kokoelmista, joiden osia ne ovat tällä hetkellä. Viscontin nimeä kantavia pakkoja on muitakin, mutta Cary-Yale Visconti sekä Visconti-Sforza -pakat ovat tällä hetkellä vanhimmat tiedossa olevat. Kaikki kortit ovat numeroimattomia (toisin kuin luvussa 2.0 mainittin yleisesti käytössä olevasta korttien numerointitavasta) ja nimettömiä, toisin kuin suuri osa uudemmista tarotkorteista. 1400-luvulla käsinmaalatut kortit ovat olleet kallis ostos, vaikkakin ne olivat käyttöesineitä. Korttien säilymiseen on varmasti vaikuttanut niiden arvon lisäksi myös Italian renessanssin muuttunut ajattelumaailma, josta kerroin aiemmin Italian renessanssin alkua käsitelleessä luvussa 2.1.2. Yleissivistykseen kuuluneiden kulttuurin ja taiteen tutkimisen ilmapiiri auttoi ehkä myös kortteja säilymään historian myllerryksessä.

Monissa löydettyistä korteista on reikä keskellä kortin yläreunaa, aivan kuin kortti olisi kiinnitetty nastalla seinään. On olemassa muutamia eri teorioita siitä, mitä korteille on tapahtunut. Vuonna 1903 kreivi Emiliano di Parravicino sai osan korteista lainaan valokuvausta varten Viscontin suvulta. Parravicino kirjoitti artikkelia *Burlington Magazine* -lehteen ja valokuvasi kortit itse artikkelia varten. On kuitenkin epätodennäköistä, että Viscontin suku olisi antanut Parravicinon rei'ittää kortit jotka hän sai "erikoisluvalla, vasta pitkälistien vetoomusten jälkeen" kuten Parravicino itse kirjoitti artikkelissaan. Jos artikkelin kuvia tutkitaan tarkemmin, huomataan, että nastoja käytettiin vain osassa Cary-Yale Visconti -pakan kortteja, luultavasti niissä korteissa oli jo valmiiksi reiät. Artikkeleihin oli kuvattu myös muita vanhoja kortteja, jotka oli asetettu ilman nastoja tumman paperin päälle, mutta niissäkin korteissa oli reiät. Vielä tämän lisäksi korteissa, joita ei kuvattu artikkeliin, on myös reiät. Toinen, hieman uskottavamman kuuloinen teoria omasta mielestäni on, että kortit olisi rei'itetty jo ennen kuin pakat jakautuivat. On vaikea uskoa, että yksittäisten korttien eri omistajat olisivat tehneet kaikki saman päätöksen rei'ittää kortit samasta kohtaa. Kuitenkin reikiä esiintyy kaikissa eri pakoissa, joita on löydetty. Ehkäpä jonain aikakautena oli tavanmukaista säilyttää kortteja jonkinlaisessa paperipiikissä tai kiinnittää kortit esille nastoilla. Tai mahdollisesti kortit on joskus kiinnitetty narulla yhteen, jotta korttien järjestys ei menisi

sekaisin tai kortteja katoaisi. (Kaplan 1986, 46–47.) Viimeinen teoria kuulostaa mielestäni omituiselta, sillä rei'itettynä narussa säilytettynä pakan kortit olisivat olleet alttiita taittumaan ja kolhiintumaan. Puhumattakaan siitä, että korteissa olevat reiät sijaitsevat aivan kortin yläreunassa, jolloin kortit olisivat vaarassa repeytyä irti narusta.

2.2.1 Visconti- ja Sforza-sukujen esittelyt

Tähän päivään asti on säilynyt osia eri tarotpakoista, jotka oli alun perin maalattu italialaisille Visconti- ja Sforza-suvuille. Varhaisimmat tarot-kortit olivat käsin maalattuja ja usein kauniisti koristeltuja, minkä vuoksi ne olivat rikkaiden etuoikeus. Visconti- ja Sforza-suvuille kuuluneiden pakkojen tunnistaminen perustuu heraldisiin vaakunasymboleihin, joita on maalattu tarot-kortteihin. (Kaplan 1978, 60.) Palaan vaakunasymboleihin myöhemmin tutkiessani lähemmin Lady Knight -korttia kolmannessa luvussa.

Visconti- ja Sforza-suvut hallitsivat laajaa aluetta italialaisen kaupugin Milanon ympärillä 1200-luvun viimeiseltä neljännekseltä 1500-luvun puoleen väliin asti. Italia oli tuolloin jakautunut useisiin pieniin ruhtinaskuntiin, jotka tuon tuosta sotivat ja solmivat puolustusliittoja toistensa kanssa. Visconti- ja Sforza-suvut yhdistyivät, kun 1441 Bianca Maria Visconti ja Francesco Sforza menivät naimisiin. Herttua Filippo Maria Viscontin kuolema 1447 ilman miespuoleista perillistä antoi mahdollisuuden Francesco Sforzalle, ja hän onnistui saamaan vallan Milanossa kolmen vuoden jälkeen vuonna 1450. Francescosta tuli Milanon neljäs herttua. Hän oli ensimmäinen Sforzan suvun jäsen, joka onnistui saamaan herttuan arvonimen ja ainut vaatimattomasta syntyperästä valtaan noussut palkkasoturi. (Kaplan 1978, 61.)

Tarotkorttien kannalta mielestäni ehkä kiinnostavimmat henkilöt molemmista suvuista ovat juurikin Bianca Maria Visconti ja Francesco Sforza, joiden häitä Cary-Yale Visconti pakan Rakastavaiset- kortin oletetaan esittävän (kuvio 4). Jos kortti todella esittää häitä, se yhdistää mielestäni hienosti historiallisen tapahtuman käyttöesineeseen ja taiteeseen. On myös esitetty teorioita, että kultahiuksiset hahmot Cary-Yale Visconti pakassa sekä toisessa Pierpont Morgan-Bergamo pakassa kuvaavat Visconti suvun jäseniä, sillä historioitsijat ovat kuvailleet heidät vaaleahiuksisiksi. (Kaplan 1986, 53–54.)



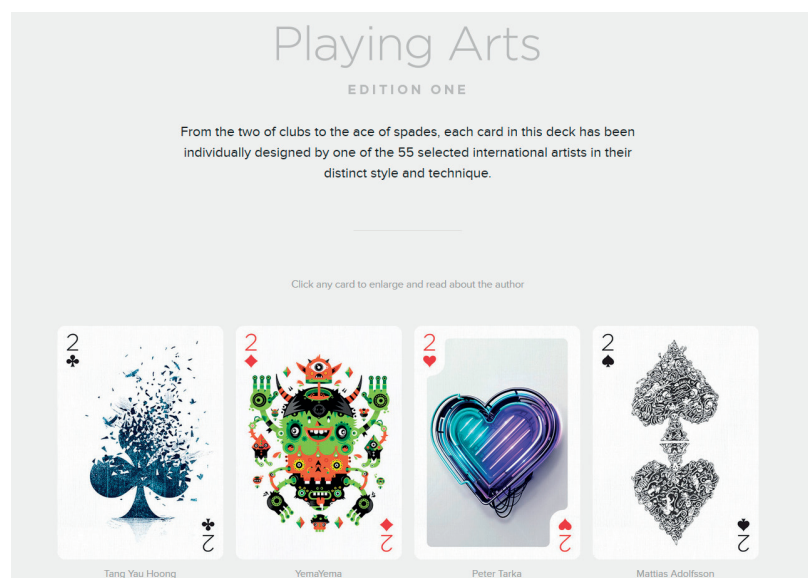
Kuvio 4: Rakastavaiset-kortti (Bembo, Beinecke Rare Book and Manuscript Library, Yale University).

2.2.2 Cary-Yale Visconti -pakka

Cary-Yale Visconti pakka on alkujaan kuulunut Visconti di Modronen kokoelmaan. Sen osti vuonna 1947 Melbert B. Cary, joka lahjotti sen puolestaan Yalen yliopiston kokoelmiin. Tämän vuoksi pakka tunnetaan pitkällä nimellä Cary-Yale Visconti -pakka. Alkuperäiseen pakkaan on kuulunut 86 korttia, joista 22 on valttimaiden kortteja ja loput 64 tavallisia kortteja. Pakasta on säilynyt yhteensä 67 korttia, ja puuttuvat 19 korttia on uudelleen maalannut italialainen taiteilija Luigi Scapini. Useimmissa tarotpakoissa on 78 korttia, mutta Cary-Yale Visconti -pakassa on ylimääräisiä kortteja. Jokaiseen maahan on lisätty kaksi hovikorttia: naispuoleiset ritari sekä hovipoika. Näitä kortteja kutsutaan joskus myös englanniksi nimellä "The mounted lady and maid". Lisäksi pakassa on kolme teologista hyvettä, usko, toivo ja armeliaisuus. (Kaplan 1978, 87; Kaplan 1986, 26.)

3 Viestinnän semioottis-lingvistinen menetelmä

Näen vanhat pelikortit taiteena, ja omat arviointikriteerini perustuvat pitkälti olettamukseen, että edessäni on taideteoksia. Silti on pidettävä mielessä, että kyseessä oli ja on yhä peliväline, joka kuluessaan heitettiin pois tai kierrätettiin, sillä paksumpi paperi, jolle kortit tehtiin, oli materiaalina arvokas (van Splunteren 1990, 67). Pelikortit ja taideteos eivät kuitenkaan ole toisensa poissulkevia, määritteitä sillä myös käyttöesine voi olla taideteos. Hyvänä esimerkkinä pelikorttien ja taiteen yhdistämisestä on marraskuussa 2013 onnistuneen rahoituskampanjan saavuttanut "Playing Arts" projekti (kuvio 5). Siinä 54 taiteilijaa eripuolilta maailmaa kuvittivat kukin yhden pelikortin pokeripakasta. Projektin lopputuloksena on 54 itsenäistä taideteosta, joista jokainen on silti osa yhtä ja samaa pelikorttipakkaa. (Digital Abstracts, 2014.)



Kuvio 5: Ruutukaappaus Playing Arts -sivustolta. Kuvassa näkyvien korttien tekijät vasemmalta oikealle: Tang Yau Hoong, Yema Yema, Peter Tarka, Mattias Adolfsson.

Nykyaikana visuaalinen kulttuuri on tullut tutkimuksen kohteeksi laajemmassa merkityksessä aiemman kapeammin rajatun "taiteen" sijaan (Saarikangas 1990, 7). Näin ollen myös pelikortteja voidaan tutkia taidehistorian ja viestinnän näkökulmasta. Teoksia, tässä tapauksessa pelikortteja, tutkiessa on muistettava, että teokset ovat suhteessa niitä ympäröivään merkitykselliseen tilaan koko ajan. On otettava huomioon aikalaistekstien lisäksi se, että merkitykset kerrostuvat ja muuttuvat ajan kuluessa ja voivat tulla keskenään ristiriitaisiksi. Voidaankin todeta, että tutkimus on liikettä eri aikakäsitysten, omien ja menneisyyden, välillä. (Saarikangas 1990, 8.) Mielestäni juuri tämän vuoksi on mielenkiintoista tutkia tarkemmin tarotkorttia, joka on säilynyt historiasta tähän päivään asti.

3.1 Lady Knight -kortin esittely

Näkemistäni 1400-luvun teoksista suurimmassa osassa naiset on kuvattu joko pyhimyksinä tai maalaus on muotokuva aatelistaisesta. Cary-Yale Visconti -tarot-pakan erikoisuuden, Lady Knight -kortin nimi ja kuva-aiheen harvinaisuus herättivät mielenkiintoni. Lukuun ottamatta uskonnollisia aiheita, kuten esimerkiksi Judith ja Holofernes, 1400-luvulla naisia ei ainakaan usein kuvattu ritarin tapaan hevosen selässä istuen ja miekkaa kädessään pitäen.

Tarot-pakan jokaiseen maahan (miekat, sauvat, lantit ja maljat) kuuluu omanlaisensa Lady Knight -kortti, kuten esimerkiksi pokeripakkaan kuuluu neljä erilaista kuningataria. Ensialkuun piti siis tehdä valinta, minkä tarot-kortin ottaisiin tarkasteluun, ja samalla valitsisin toistettavaksi toiminnallisessa osuudessa. Maljojen Lady Knight -kortti on kadonnut, ja jäljelle jääneistä kolmesta kortista minua kiehtoivat eniten miekkojen Lady Knight -kortti (kuva 6), aiheen aikakauteen liittyvän erikoisuuden vuoksi sekä sauvojen Lady Knight -kortti (kuva 7) itse kuva-aiheen kauniin sommittelun ja toteutuksen vuoksi.

Kuvio 6 (vasen): Miekkojen Lady Knight -kortti (Bembo, Beinecke Rare Book and Manuscript Library, Yale University).



Kuvio 7 (oikea): Sauvojen Lady Knight -kortti. (Bembo, Beinecke Rare Book and Manuscript Library, Yale University).



Valitsin miekkojen Lady Knight -kortin aiheen kiinnostavuuden vuoksi. Kortissa valkoisen hevosen selässä satulassa sivuttain istuva vaaleahiuksinen nainen kantaa oikeassa kädessään kohotettua miekkaa, merkinä kortin maasta. Vasemmassa kädessään hän kannattelee hevosen ohjaksia. Maa hevosen jalkojen alla on koristeltu erilaisin vehrein kasvein. Granaattimenoin koristeltu puku on pitkä ja valuu lähes maahan asti hevosen molemmin puolin. Puku mukailee tyyliltään muita näkemiäni 1400-luvun maalauksissa olevia naisten pukuja. Granaattimena-teema näkyy myös muualla miekkojen maan tarot-korteissa.

Kortin taustasta noin kaksi kolmasosaa on kullattu ja kuvioitu toistuvalla kuvioinnilla. Salmiakkikuvion sisällä on kuusitoistasäteinen aurinko, jonka joka toinen säde on kiemurteleva viiva ja joka toinen suora pisteviiva. Tämä on yksi Visconti-suvun heraldisista vaakunasymboleista, joihin korttien tunnistaminen perustuu (Kaplan 1978, 61). Reunapakeissa on toistuva kukkaköynnös. Kortin taustapaperi on käännetty muutaman millin matkalta kuvapuolelle reunojen päälle.

Monet valttikortit on tarotpakoissa koristeltu kultauksella ja puhun luvussa 4.2 enemmän kultauksesta tekniikkana. Kullalla on monia eri merkityksiä, esimerkiksi uskonnollisissa ikoneissa kullattu tausta symboloi valoa. Sen lisäksi kulta voi symboloida esimerkiksi valtaa tai arvoa (Tähtinen, Oksanen, Carlborg & Hietavuo 2009, 29). Tarotkorteissa kultaa on mielestäni käytetty merkitsemään kortin arvoa. Varsinkin, jos kortit kuvaavat historiallisia henkilöitä, kuten luvussa 2.2.1. aiemmin mainitun Cary-Yale Visconti tarotpakan Rakastavaiset -kortin oletetaan esittävän.

3.2 Lady Knight -kortin analysointi

Semiotiikaksi kutsutaan merkkien ja niiden toimintaan erikoistunutta tutkimusta. Semioottinen tutkimus jakautuu Fisksen mukaan kolmeen pääkohtaan, jotka ovat

1. itse merkki
2. koodit eli järjestelmät, joihin merkit jäsennetään
3. kulttuuri, jossa kyseiset koodit ja merkit toimivat.

Lukijan tai vastaanottajan rooli ymmärretään semiotiikassa aktiivisemmaksi kuin monissa muissa viestinnän teorian prosessimalleissa. Yksi esimerkki tästä on semiotiikassa termin *vastaanottaja* sijaan käytetty termi *lukija* puhutaan sitten tekstistä, valokuvasta tai maalauksista. *Lukija* terminä viittaa suurempaan aktiivisuuteen: lukeminen on taito joka opitaan. *Lukijan* kulttuurinen kokemus vaikuttaa luettuun, eli lukija auttaa semiotiikan mukaan antamaan tekstille merkitystä ottamalla mukaan omat asenteensa, kokemuksensa sekä tunteensa. (Fiske 2005, 61–62.) Lukutaito ei mielestäni rajoitu vain tekstiin. Myös esimerkiksi maalauksia opitaan lukemaan kuvataiteen erilaisten teorioiden pohjalta sekä katsojan oman kokemuksen perusteella.

Tutkin Lady Knight -kortin nimeä sveitsinranskalaisen kielitieteilijän Ferdinand de Saussuren (1857–1913) mallin *paradigman*, *syntagman* sekä *normin* ja *poikkeaman* käsitteiden avulla. Tämän jälkeen pohdin kortin kuvasemiotiikkaa. Soveltaen semioottista menetelmää Lady Knight -tarot-korttiin voidaan mielestäni ymmärtää enemmän kyseisen tarotkortin ilmaisua viestinnän kannalta. Semioottista menetelmää voi soveltaa niin teksteihin kuin kuviinkin. Saussuren teorialähtevät liikkeelle lingvistiikasta, ja niitä on haastavaa suoraan soveltaa kuviin. Kuitenkin Saussuren teorioita on kehitetty eteenpäin muun muassa Roland Barthesin (1915–1980) toimesta.

3.2.1 Paradigma ja syntagma

Paradigma on yksikköjoukko, josta kerrallaan voidaan valita vain yksi yksikkö. Paradigmalla on kaksi peruspiirrettä. Ensinnäkin kaikilla yksikköjoukon yksiköillä pitää olla keskenään jotain yhteistä. Toiseksi jokaisen yksikön täytyy erottua selkeästi toisistaan sekä merkitsijän (merkin fyysinen olomuoto) että merkityn (aineeton käsite) osalta. Merkkien erottavat piirteet ovat analyyttisesti tärkeä käsite. (Fiske 2005, 66, 81–82.)

Tarotpakassa eri kortit ovat pakan paradigma. Ne täyttävät paradigman kaksi peruspiirrettä. Kaikilla yksikköjoukon yksiköillä eli tarot-korteilla on keskenään yhteisiä piirteitä, kuten kortin koko, muoto ja kuvitustyyli. Kuvituksen avulla jokainen kortti myös erottuu selkeästi toisistaan merkitsijän ja merkityn osalta. Tarotpakan paradigma sisältää itsessään myös erityisempiä paradigmoja: jokainen maa on oma paradigmansa tarotpakan sisällä. Tarotpakka siis sisältää miekkojen paradigman, sauvojen paradigman, lanttien paradigman sekä maljojen paradigman. Syntagma on yhdistelmä paradigman yksiköitä. Yhdistelemistä määräävät syntagman säännöt tai tavat, esimerkiksi tarot pelin säännöt. (Fiske 2005, 82–83)

3.2.2 Normi ja poikkeama

Normi kuvaa, miten ryhmä tai yhteiskunta toimivat yleensä, ja se on jollain tavoin odotettavissa tai ennustettavissa olevaa. Poikkeama on nimensä mukaisesti jotain epätavallista, odottamatonta, joka ei esimerkiksi kuulu yleisiin tapoihin. Normi ja poikkeama pitäisi hahmottaa ääripäiksi samalla janalla, jossa raja normaalin ja poikkeavan välillä liikkuu koko ajan. Useimmiten tosin puhumme normaaleista asioista ja poikkeavista asioista kuin ne olisivat täysin erillään toisistaan. (Fiske 2005, 132–133.)

3.3 Semioottis-lingvistisen menetelmän soveltaminen

Soveltamalla semioottista menetelmää Lady Knight -korttiin on mahdollista ymmärtää paremmin, mistä kortti saa kuvallisen voimansa. Kuvalliset tekstit toimivat monesti yhdistäen eri paradigmojen yksiköitä, joko siirtäen paradigmaattisia piirteitä tai laittaen niitä päällekkäin (Fiske 2005, 135). Lady Knight -kortissa ei ole tekstiä toisin kuin monissa uusissa tarotkorteissa, joissa kortin nimi on painettu korttiin. Silti kortin nimi on vaikuttanut suuresti omaan tulkintaani kortista. Tämä on yksi syy, minkä vuoksi

halusin tutkia kortin nimeä. Suomen ja englannin kielen paradigmot eroavat toisistaan, sillä sanoilla on eri vivahteita eri kielissä. Koska käsittelen opinnäytetyössäni Lady Knight -korttia sen englanninkielisellä nimellä, enkä lähtenyt keksimään kortille suomenkielistä vastinetta, tuntuu luontevalta jatkaa kortin pohtimista ja sen nimeen liittyviä paradigmoja englanniksi.

Keräsin kolme erilaista paradigmaa Lady Knight -kortista (kuvio 8). Syntagmien "Lady" ja "Knight" paradigmot kokosin pohtien, mitä niihin voisi mielestäni kuulua. Viimeisen paradigman kokosin siitä, mitä näin Lady Knight -kortissa. Sain koottua seuraavanlaiset paradigmot:

Kuvio 8: Kolme erilaista paradigmaa Lady Knight -kortista

Syntagma	"Lady"	"Knight"	"Tarotkortti"
Paradigma	classy woman	armour	golden hair
	old lady	lance	long <u>dress</u>
	good manners	sword	pomegranates
	noble	shield	<u>sword</u>
	dress	horse	white <u>horse</u>
	flowers	noble	decorative reins
	arts	commander	golden background
	Lady of the lake	hero	<u>flowers</u>
		soldier	sun
			<u>woman</u>

Kyseiset paradigmot ovat omalta näkökannalta kerätyt, ja joku toinen henkilö kokoaisi toisenlaiset paradigmot. Merkitsin alleviivaamalla paradigmot, jotka löytyvät sekä tarotkortin paradigmat että jommastakummasta toisesta paradigmat. Tarotkortin paradigma sisältää siis merkityksiä molemmista paradigmoista joista kortin nimi koostuu. (Fiske 2005, 132–134.)

Saussuren käsitteisiin kuuluu paradigman ja syntagman lisäksi myös normi ja poikkeama. Järjestin aiemmin kokoamani tarotkortin paradigman sanat uuteen listaan (kuvio 9), joka mielestäni kuvaa parhaiten sanojen järjestystä normaaleista poikkeaviin syntagman "Lady" kannalta. Listan yläpäässä on normaaleimmat ja listan häntäpäässä kauimpana normaalista olevat sanat.

Kuvio 9: Paradigman sanat normaalista poikkeavaan järjestettyinä

	"Lady"	
woman	+	normaali ↑ poikkeava
long dress	+	
golden hair	+	
flowers	+	
white horse	-	
decorative reins	-	
sword	-	
sun	-	
pomegranates	-	
golden background	-	

Tarotkortissa on syntagmaan "Lady" yhdistetty sana, joka liittyy toisenlaiseen paradigmaan ja esiintyy erilaisissa syntagmoissa. Näin syntagma "Lady.." saa piirteitä siihen liitetyn sanan "..Knight" paradigmasta, säilyttäen kuitenkin alkuperäisen paradigmansa ominaisuudet. Normeja rikkomalla, kuten liittämällä yhteen sanat "Lady" ja "Knight", saadaan aikaan uusia merkityksiä. Luvussa 3.1 mainitsin, kuinka Lady Knight -kortin kuva-aiheen harvinaisuus herätti mielenkiintoni, sillä 1400-luvulla naisia ei usein kuvattu ritarin tapaan hevosen selässä istuen miekka kädessä. Juuri normien rikkominen herätti mielenkiintoni ja sai minut kiinnostumaan aiheesta. (Fiske 2005, 134–137.)

Lady Knight -kortissa kyseessä on maalaus, joten kuvan syntagmaan ovat vaikuttaneet erilaiset paradigmaattiset valinnat, jotka taiteilija on tehnyt. Taiteilijan tekniikkaan liittyviä paradigmaattisia valintoja olen pohtinut omien kokemusteni perusteella, koska ei ole tiedossa, kuinka alkuperäinen kortti on tarkalleen tehty. Valitut työskentelytavat ovat yksi syntagma. Taiteilijan on osattava valita työhön sopiva tekniikka sekä työvälineet monien erilaisten työskentelytapojen joukosta. Tässä taiteilijaa voivat tietenkin ohjata myös ulkopuolelta tulevat rajoitteet, kuten tilaajan teokselle määrittelemä koko, materiaali tai tilauksen toimitusaika. Työskennellessä taiteilija tekee myös paradigmaattisia valintoja. Viivan paksuus tai värin sävy ovat muutamia esimerkkejä paradigmoista, joista taiteilija valitsee teokseen sopivan syntagman. Tietyistä paradigmoista valitut merkit muodostavat itse teoksen syntagman. (Seppänen 2005, 128–129.)

Kuten tekstissä myös kuvissa voidaan siirtää tiettyyn paradigmaan kuuluvia yksiköitä toiseen. Voidaan sanoa, että kortin nimi sekä kortin kuva toimivat metaforisesti. Ne ottavat yhteen paradigmaan kuuluvia yksiköitä ja liittävät ne syntagmaan, jota täydennettäisiin normaalisti toiseen paradigmaan kuuluvilla yksiköillä. (Fiske 2005, 135–137.) Metafora käyttää tyypillisesti hyväkseen yhtäläisyyttä ja eroavaisuutta samanaikaisesti. Semiotiikassa viitatessa tuttuun puhutaan *teemasta* ja viitatessa uuteen ja outoon puhutaan *reemasta*. Jotta teema ja reema sijoittautuisivat samalle paradigmalle niillä täytyy olla riittävästi yhtäläisyyksiä. Samalla niillä täytyy olla myös tarpeeksi eroavaisuuksia riittävän kontrastin saavuttamiseksi. (Fiske 2005, 122.)

Vapaasti tulkiten metaforaa käytetään esimerkiksi sanoessa "Ulkona sataa saavista kaatamalla". Silloin kuvataan luonnonilmiötä, rankkasadetta, tutulla termistöllä. Sen sijaan, että sanottaisiin "Ulkona sataa paljon vettä" käytetään termiä "kaatamalla", ja samalla tehdään metaforinen siirto termien "paljon" ja "kaatamalla" välille. Saavista kaatamisen ominaisuudet, veden tulon runsaus, siirretään taivaalta satavalle vedelle.

Kuvana Lady Knight -korttiin on liitetty kuva-aihe, miekka, joka normaalisti esiintyy toisenlaisissa syntagmoissa. Miekka tuo ratsastavalle naiselle paradigmoja, jotka normaalisti yhdistämme ritareihin. Tämä kontrastisuus vetosi omaan mielikuvitukseeni ja sai minut kiinnostumaan kortista.

4 Toiminnallinen osuus

Johdannossa kerroin, kuinka toiminnallinen osuus yhdistää teorian aikaisempiin kuvataidealan opintoihini. Tekemällä toiminnallisen osuuden teoksen digitaalimaalauksen ja kultauksen yhdistelmällä toivon oppivani uuden tavan yhdistellä erilaisia tekniikoita. Haluan oppia ilmentämään erilaisia tyyliä ja tunnelmia, kuten esimerkiksi renessanssiajan tarot-kortin tyyliä, niin että saan myös tuotua teokseen mukaan oman kädenjälkeni ja tyylini. Olisi myös upeaa oppia uusia tekniikoita digitaalisesta maalaamisesta.

Maalaamani tarotkortin pohjalla toimii teoriaosuudessa tutkittu kortti. Alkuperäisen kortin attribuoituun taiteilijaan, Bonifacio Bemboon, tutustuminen teoriaosuudessa auttaa ymmärtämään korttien tyyliä ja värejä. Näin voin paremmin valita tyylin ja värit maalatessani omaa tarotkorttiani. Visconti- ja Sforza-sukujen historiaan tutustuminen puolestaan auttoi ymmärtämään korteissa käytettyä muotokieltä ja symboliikkaa. Digitaalisen maalauksen teorian näkökulmaksi olen valinnut Gary Tongen kirjoittaman *Bold Visions - The Digital Painting Bible* -kirjan, joka on mielestäni hyvä perusteos digitaalisesta maalauksesta.

4.1 Digitaalinen maalaus

Kaikkia niitä taitoja ja kykyjä, jotka on perinteisen taiteen puolella saavuttanut, on mahdollista hyödyntää digitaalisen työskentelyn puolella. Sommittelun, värin, valon ja varjon sekä muodon teorialat ovat yleispäteviä. Kokemukseni mukaan monet taiteilijat käyttävätkin nykyään sekä perinteisiä että digitaalisia työvälineitä tehdessään teoksia. Taiteilijat voivat esimerkiksi luonnostella teoksen paperille, siirtää luonnoksen skannaamalla digitaaliseen muotoon ja jatkaa teosta digitaalisen maalauksen keinoin tai vain korjata ja tarkentaa luonnoksen viivapiirroksiksi digitaalisesti ja sen jälkeen printata haluamalleen paperille tai kankaalle valmiin viivapiirroksen jatkotyöstettäväksi. On myös mahdollista piirtää tai maalata teos lähes valmiiksi perinteisillä työvälineillä ja siirtää teos tietokoneelle ja lisätä erikoisefektejä tai korjata teoksen värejä. Valmiin teoksen voi sen jälkeen tulostaa haluamalleen alustalle. Aloittamalla perinteisillä työvälineillä ja jatkamalla työskentelyä digitaalisesti on mahdollista saavuttaa tuloksia, joita olisi hyvin haastavaa saavuttaa pelkästään perinteisillä työvälineillä. Varjopuolena on, että lopullinen työ on olemassa vain digitaalisessa muodossa, eikä niin sanottua alkuperäiskappaletta ole olemassa, toisin kuin aloitettaessa digitaalisilla työvälineillä ja lopettaessa perinteisillä tekniikoilla. (Tonge 2008, 16.)

Perinteiseen taiteen tekemiseen verrattuna tietokoneiden kanssa taiteen tekemisessä on monia hyötyjä. Mahdollisuus poistaa napin painalluksella virheellinen siveltimenveto, mahdollisuus tallentaa teos ja sen jälkeen kokeilla kymmentä erilaista asiaa vain nähdäkseen, toimiiko niistä mikään teoksessa sekä mahdollisuus maalata eri tasoille, joita jokaista voi muuttaa erikseen myöhemmin ovat vain muutamia

digitaalisen työskentelyn hyödyistä. Silti, kuten kaikkien työvälineiden kanssa, on myös tietokoneella työskentelyssä omat heikkoutensa. Tietokoneen näyttö on kuin ikkuna, jonka kautta digitaaliseen maailmaan näkee. Jos näytön eri asetukset ovat pielessä, on kuin yrittäisi nähdä likaisen ikkunan läpi. Väriarvot vääristyvät, ja tummat värit olla lähes mustia. Siinä missä vaaleat värit katoavat valkoiseen, valkoinen voi näyttää kellertävältä tai sinertävältä ja niin edespäin. Teos voi näyttää hyvältä omalla näytöllä, mutta niillä näytöillä, joiden asetukset ovat kunnossa, teos voi näyttää väärin varjostetulta ja omituiselta. Ja kuten aina tietokoneella työskennellessä, on tärkeää muistaa tallentaa teos ja tehdä siitä varakopio tietyin väliajoin. (Tonge 2008, 10-11.)

Tietokoneille on olemassa tällä hetkellä useita ohjelmistoja, joiden avulla pystyy maalaamaan digitaalisesti. Itse tutustuin digitaaliseen maalaamiseen ensialkuun Corel Painter -nimisen ohjelman kautta. Corel on ohjelmana ehkä lähimpänä perinteistä taiteentekemisen tunnetta. Siveltimien käyttäytyminen, värien sekoittuminen ja erilaiset alustat, joille voidaan maalata, on tehty ohjelmassa mahdollisimman realistiseksi. Jos ymmärtää hyvin perinteisten tekniikoiden, esimerkiksi öljyvärien käyttäytymistä kankaalla, on hyvin helppoa maalata öljyvärejä jäljittelevillä siveltimillä kangasta jäljittelevälle alustalle Corel Painterissä. Itselleni siirtyminen perinteisestä taiteesta Corelin pariin oli pienempi askel kuin myöhemmin siirtymiseni Adobe Photoshop -ohjelman pariin. Adobe Photoshop on kuvankäsittelyohjelmisto, jonka avulla on mahdollista myös maalata digitaalisesti. Toisin kuin Corel, Photoshop ei yritä suoraan jäljitellä realistisia maalaus- ja piirustustekniikoita, mutta sen avulla on mahdollista päästä lähelle niitä, jos tahtoo. Photoshopin suurin vahvuus on sen monipuolisuus, mutta juuri tämä monipuolisuus tekee Photoshopin lähestymisestä myös hieman haastavamman aloittelijoille. Samannäköisen efektin saa aikaan Photoshopilla kymmenillä eri tavoilla. Ymmärrettävästi Corel ja Photoshop ovat toistensa kilpailijoita, mutta nämä kaksi ohjelmaa täydentävät toisiaan erinomaisesti. Siinä missä Photoshopilla on ehkä tehokkaimmat kuvankäsittelyyn sekä värinhallintaan liittyvät työvälineet, Corelin maalaukseen liittyvät työvälineet ovat ehkä todenmuokaisemmat. Monet taiteilijat käyttävät molempia ohjelmia rinnakkain ja siirtävät työtä ohjelmasta toiseen halutessaan käyttää tehokkaasti ohjelmien parhaimpia puolia. (Tonge 2008, 12-13.)

4.2 Kultaus

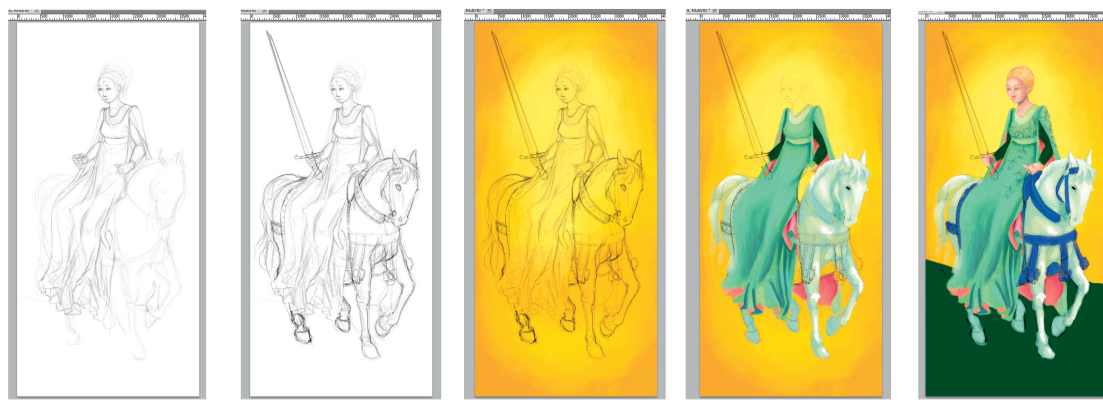
Euroopan nykyajan kultaustaito on perua Egyptin esihistoriassa kehittyneestä tekniikasta materiaaleineen. Egyptissä kultauksen kukoistuskausi oli niin kutsuttu Uuden valtakunnan aika n.1475–1191 eaa. Euroopassa kultaustaito yleistyi vasta 1200-luvulla. Kultausta käytettiin Euroopassa esineiden symbolisesti tai visuaalisesti tärkeiden kohtien korostamiseen. 1400-luvulla renessanssin aikana kultakoristelu alkoi levitä kirkkojen interiööreistä aateliston ja hovien sekä varakkaiden kaupunkilaisten kotien sisustukseen. Kultauksella myös koristeltiin kodin esineistöä. (Tähtinen ym. 2009, 29–30.)

Kultauksessa voidaan käyttää joko lehtikultaa tai lyöntimetallilehtiä. Lehtikulta on nimensä mukaisesti aitoa kultaa, joka on lyöty äärimmäisen ohueksi. Lyöntimetallilehti on eri metallien seoksesta valmistettu ja se on kultalehteä suurempi ja huomattavasti paksumpi. (Tähtinen ym. 2009, 126–127.) Kullattuun pintaan voi myös tehdä erilaisia kuvioita eri menetelmin. Alkuperäiseen tarot-korttiin on tehty monimutkainen ornamenttikuvio taustan kultaukseen. Kortin digitaalisesta kuvasta ei tosin näe varmasti, onko taustan ornamenttikuviot lyöty punsseliin (eli lyöntirautojen) avulla kullattuun pintaan, vai onko taustan päälle tehty kohokuvio gessolla. (Tähtinen ym. 2009, 32.)

4.3 Prosessi

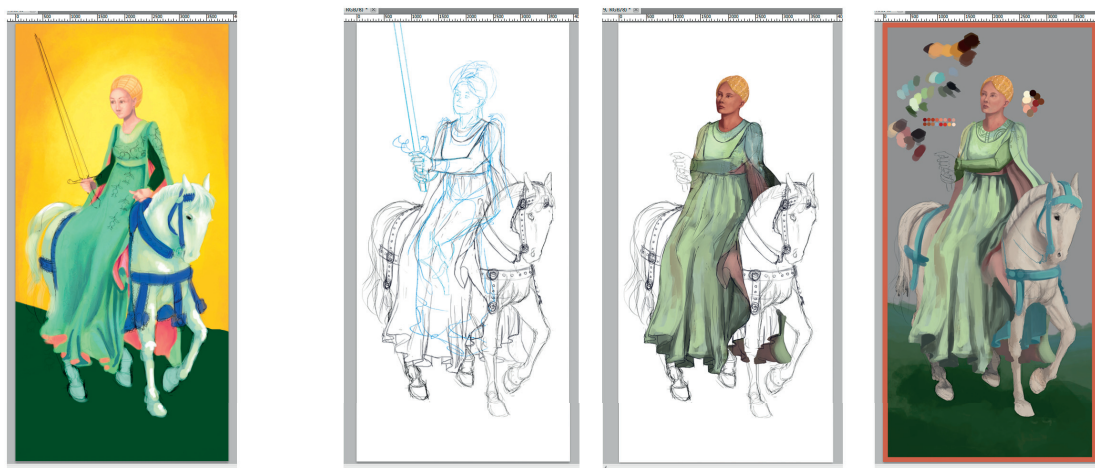
Tässä kappaleessa kuvaan toiminnallisen osuuden etenemisen pääpiirteissään. En niinkään keskity tekniikoiden läpikäymiseen, sillä sekä digitaalisesta maalauksesta että kultauksesta on olemassa hyviä oppaita. Sen sijaan kerron itse prosessista sekä sen aikana tekemistäni valinnoista ja siitä miten päädyin niihin.

Aloitin tutustumalla niihin kahteen korttiin, jotka kuvallisesti kiinnostivat minua eniten. Piirsin pieniä, nopeita luonnoksia kahden eri maan, miekkojen sekä sauvojen, Lady Knight -korteista. Pienet ja nopeat luonnokset auttavat minua näkemään korttien pääpiirteet ja niiden avulla pystyin myös tutkimaan korttien sommitteluja paremmin. Luonnostelun aikana päädyin pitkälti samaan sommitteluun kuin alkuperäisessä miekkojen Lady Knight -kortissa (kuvio 10). Hevonen kulkee tällöin länsimaisen lukusuunnan mukaisesti vasemmalta oikealle eikä sitä vastaan. Näin katsojalle tulee varmemmin tunne siitä, että hevonen liikkuu eteenpäin eikä vain polje maata etukaviollaan. Pohdin luonnostellessa myös naisen katseen suuntaa, pitäisikö sen olla kohden katsojaa vai kohden miekkaa kuten alkuperäisessä kortissa. Jos katseen käänsi suoraan kohti katsojaa tuntui kuin miekka olisi ollut vain koristeena teoksessa, eikä miekalla ja naisella olisi ollut mitään yhteistä. Päädyin siis pitämään naisen katseen miekassa.



Kuvio 10: Ensimmäisen maalauksen edistyminen luonnoksesta puoliväliin

Hylkäsin ensimmäisen teoksen päästyäni hahmon ja hevosen maalauksessa noin puoliväliin. Maalaus oli mielestäni tyyliiltään liian jäykkä ja vakava verrattuna siihen miten yleensä maalaan. Aloitin uuden maalauksen ja luonnostelin naisen asennon uudestaan, tällä kertaa niin että hän pitää miekkaa ylhäällä kahdella kädellä (kuvio 11). Muutin myös naisen katseen suuntaa. Siinä missä alkuperäisessä teoksessa ja omassa maalauksessani katse oli suunnattu hieman alaviistoon, uudessa luonnoksessa katse on suunnattu yläviistoon antaen hieman ryhtiä sommitelmaan. Hevosen asennon pidin ennallaan. Tekemäni muutokset olivat hyvin hienovaraisia, sillä tahdoin pitää tasapainon oman kortin sekä alkuperäisen kortin välillä.



Kuvio 11: Äärimmäisenä vasemmalla hylätty ensimmäinen maalaus, oikealla uusi luonnos ja maalauksen edistyminen puoliväliin.

Pääsin uudessa maalauksessa jälleen puoliväliin ja törmäsin samaan ongelmaan kuin ensimmäisessä maalauksessa. Maalaus ei näyttänyt mielestäni kiinnostavalta enkä oikein enää tiennyt mistä ongelma johtui. Printtasin kuitenkin keskeneräisen teoksen kultauskokeiluja varten ja jatkoin maalausta eteenpäin sillä joskus omalle teokselleen tulee sokeaksi eli ei enää näe omia virheitään.

Kun maalaus ei vieläkään edennyt, päätin lähestyä maalausta uudelta näkökannalta ja unohtaa hetkeksi alkuperäisen teoksen (kuvio 12). Luonnostelin mahdollisimman isolla siveltimellä maalauksen päälle erilaisia ratkaisuja taustasta, käsien asennosta, hiustyylistä ja väreistä. Sotkuisen näköisistä luonnoksista oli valtavasti apua teoksen etenemisen kannalta. Huomasin että ohjasten sommittelu silloin kun nainen pitää miekkaa kahdella kädellä tulisi olemaan todella hankalaa kuvan tasapainon kannalta. Palautin käsien asennon alkuperäiseen sommitelmaan eli nainen pitää oikeassa kädessään miekkaa ja vasemmalla ohjaksia (kuvio 13). Löysin myös hameelle uuden, hieman eloisamman sommittelun. Printtasin teoksen uudestaan ja huomasin löytäneeni tyylin jota olin hakenut.

Viimeisten muutosten jälkeen kortin maalaaminen loppuun sujui nopeasti ja tulostuksen jälkeen pystyin keskittymään kortin viimeistelyyn. Halusin tehdä kortista jämäkän tuntuksen, joten ensimmäiseksi liimasin tulostetun kortin ohuelle pahville. Kokeilin tarviiko tulostetulle kuvalle tehdä ylimääräistä pohjustusta, mutta taustan kuviot pystyi painamaan varovasti pyöreäkärkisellä punsselilla (liite 1) kortin pintaan rikkomatta paperia. Päädyin pitkälti samaan kuviointityyliin kuin alkuperäisessä kortissa, sillä taustan heraldinen kuvio kytkee kortin alkuperäiseen tarot-pakkaan. Reunoilta jätin pois kukkaköynnökset, sillä omassa kortissani on taustalla kaksi puuta, jotka reunustavat naista, enkä halunnut antaa kortin reunoille liikaa kuvallista painoarvoa. Kuvioiden painamisen jälkeen siirryin kultaukseen.

Käytin kultaukseen 22 karaatin lehtikultaa. Karaatti on kultaseoksen kultapitoisuuden ilmoittava yksikkö, 24 karaatin kulta on puhdasta kultaa (Tähtinen ym. 2009, 127). Pohjustin kullattavat alueet pohjustusaineella ja aineen kuivumisen jälkeen nostin lekarilla (lehtikullan nostoon tarkoitettu sivellin) kultalehdet pohjusteen päälle (liite 1). Kultaus onnistui mielestäni melko hyvin, pohjustusaineen olisi voinut levittää vieläkin tasaisemmin paremman lopputuloksen saavuttamiseksi. Kullattu pinta on kuitenkin ehjä ja kaikki korttiin painetut kuviot näkyvät hyvin. Kultauksen jälkeen liimasin taustapaperin paikalleen, jonka jälkeen kortti oli valmis (liite 2).



Kuvio 12: Alkuperäisen maalauksen (vasemmalla) päälle luonnostelua isolla siveltimellä.



Kuvio 13: Lopullisen maalauksen valmistuminen.

5 Yhteenveto

Opinnäytetyöni teoriaosuudessa kiinnostukseni kohteena olivat tarot-kortit pelikortteina sekä Lady Knight -kortin tarkempi tutkiminen. Rajaamalla opinnäytetyön käsittelemään pelin historiaa taidehistorian ja viestinnän näkökulmasta, pyrin yhdistämään aiemmat opintoni sekä löytämään uutta tietoa sekä pelien historiasta että visuaalisesta kulttuurista. Työn toiminnallisessa osuudessa tein toisinnon Lady Knight -kortista yhdistämällä digitaalisen maalauksen ja kultauksen. Toiminnallisessa osuudessa pyrkimyksenä oli oppia uusia tapoja yhdistellä tekniikoita sekä maalata eri tyylejä.

Olen kirjoittajana epävarma ja opinnäytetyön teoriaosuuden ongelmaksi olikin muodostua kirjoittamisen aloittaminen sekä lähteiden vähyys. Tarotista löytyy paljon kirjoja, mutta useimmat löytämistäni keskittyivät tarottiin ennustamisen tai korttien tulkitsemisen välineenä. Kaplanin kaksi teosta Kansalliskirjaston arkistossa olivat ensimmäiset löytämäni lähteet jotka keskittyivät käsittelemään tarottia sekä historialliselta näkökannalta että pelinä. Onneksi löytyi myös Saaren kirja *Tarotista texas hold’emiin*, joka käsittelee erilaisia korttipelejä. Teos oli ehdottoman tärkeä, jotta oppisin paremmin tuntemaan tarotin pelinä ja sijoittamaan sen muiden korttipelien joukkoon. Taidehistorian lähteistä noin puolet löytyivät omasta kirjahyllystäni ja puolet löysin eri kirjastoista. Theseuksesta löysin puolestaan kaksi opinnäytetyötä, jotka käsittelivät tarotia pääaiheena: Kai Hannisen *Die Fantasie Tarot: konsepti Tarot-korttipakalle* vuodelta 2014 sekä Sami Kuopusjärven *Pelikorteista mystiikkaan: Tarotkorttien historia ja käyttötarkoitukset* vuodelta 2012. Hanninen rajaa aiheensa korttipakan konseptointiin sekä kaupallisen korttipakan pohjan tekemiseen ja toteuttamiensa korttien taiteelliseen uskottavuuteen. Kuopusjärvi taas lähestyy aihetta käyttötarkoituksen sekä kuvittamisen näkökulmasta. Muiden opinnäytetöiden lukeminen auttoi ymmärtämään miltä eri kannoilta tarotia on jo käsitelty ja näin oman työn rajaaminen oli helpompaa.

Tutustuessani 1300- ja 1400-lukujen taidehistoriaan sekä tarot-korttien historiaan kävi selväksi, että korttipakan kuva-aiheiden maalaamisen mahdollisti 1300-luvulla tapahtuneet muutokset, jotka edelsivät renessanssin aikakauden alkua. Perspektiivisen esitystavan kehittäminen sekä taiteen uudet aiheet antoivat taiteilijoille laajemmat mahdollisuudet tehdä töitä. 1300-luvun loppupuolella erityisesti Pohjois-Italiaan vaurautta ja hyvinvointia tuoneet kauppasuhteet mahdollistivat kalliiden korttipakkojen tilaamisen tarotkorttien ja niillä pelattavien pelien tultua tunnetuiksi Italiassa. Tarotin historiaan tutustuminen antoi uutta tietoa myös pelikorttien historiasta.

Lady Knight -kortin analysoinnissa opin soveltamaan Saussuren teoriaa ja ymmärsin paremmin mistä kortti saa kuvallisen voimansa. Kahden erilaisen syntagman yhdistäminen sekä normien rikkominen antaa kortille uusia kuvallisia piirteitä, jotka herättävät mielenkiinnon lukijassa. Soveltamalla teoriaa ymmärsin myös paremmin

kuinka itse toimin lukijan tai vastaanottajan roolissa taidetta katsoessani. Olen opiskellut sekä taidehistoriaa että viestinnän alaa ja yhdistän ne mielelläni lukijana.

Toiminnallisessa osuudessa digitaalisen maalauksen ja kultauksen yhdistäminen onnistui, sen sijaan renessanssiajan tarot-kortin tyyli jäi haluttua vähemmälle valmiissa kortissa. Halutun tyylin saavuttamiseksi olisi pitänyt tutustua laajemmin renessanssiajan maalauksiin ja niiden tyyliin vaikuttaviin keskeisiin asioihin. Lisäksi löydettyjä tyyliseikkoja olisi pitänyt soveltaa tehokkaammin digitaalisessa maalauksessa. Tehty kortti vastaa nyt enemmän omaa tyyliäni maalata digitaalisesti. Kortin tekeminen opetti minulle kuitenkin uuden tavan yhdistää jo osaamiani tekniikoita.

Opinnäytetyö rajautui vain yhden kortin tutkimiseen sekä toteuttamiseen ja työn laajempi vaikutus jää luultavasti pieneksi. Työ antaa kuitenkin uuden näkökulman aihepiiriin ja tarjoaa hyvän pohjan aiheesta kiinnostuneille sekä mahdolliselle jatkotutkimukselle. Teoriaosuuden lähdekirjallisuudesta voi ammentaa lisätietoa jatkotutkimuksiin ja toiminnallisen osuuden onnistuminen antaa hyvän pohjan esimerkiksi uuden pelikorttipakan suunnitteluun ja toteuttamiseen.

Lähteet

Alberti, Leon Battista 1998. Malaustaiteesta. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Taide.

Botermans, Burrett, van Delft, van Splunteren 1990. Suuri pelikirja. van Splunteren (toim.) Karkkila: Kustannus-Mäkelä Oy.

Cennini, Cennino 1995. Kirja maalaustaiteesta. 2. painos. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Taide.

Digital Abstracts 2014. Playing arts [verkkosivu] <<http://playingarts.com/>> (luettu 28.4.2014)

Fiske, John 2005. Merkkien kieli, johdatus viestinnän tutkimiseen. 8.painos. Tampere: Vastapaino.

Hanninen, Kai 2014. Die Fantasie Tarot : konsepti Tarot-korttipakalle. Opinnäytetyö. Lahti: Lahden ammattikorkeakoulun viestinnän koulutusohjelma. Luettavissa osoitteesta < <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201405096762> > (luettu 14.3.2014).

Harrison, Charles 1995. Giotto and the 'Rise of painting'. Norman (toim.): Siena, Florence and Padua: Art, Society and Religion 1280-1400, Volume 1: Interpretative Essays. The Open University. 80.

Honour, Fleming 2001. Maailman taiteen historia. Uudistettu laitos. Helsinki: Otava.

Kaplan, Stuart R. 1978. The encyclopedia of tarot, volume 1. New York: U.S. Games Systems.

Kaplan, Stuart R. 1986. The encyclopedia of tarot, volume 2. New York: U.S. Games Systems.

Krausse, Anna-Carola 2005. Maalaustaiteen historia renessanssista nykypäivään. Köln: Könemann.

Kuopusjärvi, Sami 2012. Pelikorteista mystiikkaan: Tarotkorttien historia ja käyttötarkoitukset. Opinnäytetyö. Oulu: Oulun seudun ammattikorkeakoulun viestinnän tutkinto-ohjelma. Luettavissa osoitteesta <<http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201205188795> > (luettu 14.3.2014).

Perrig, Alexander 2001. Myöhäiskeskiajan kuvanveisto- ja maalaustaide. Toman (toim.): Italian renessanssi - arkkitehtuuri, kuvanveisto, maalaustaide, piirustus. Köln: Könemann. 36-97.

Saari, Mikko 2008. Tarotista texas hold'emiin, 600 vuotta korttipelejä. Helsinki: BTJ Finland Oy.

Saarikangas, Kirsi 1999. Johdanto: Merkityksellinen tila. Saarikangas (toim.): Kuvasta tilaan - taidehistoria tänään. Tampere: Vastapaino. 7–8.

Seppänen, Janne 2005. Visuaalinen kulttuuri, teoriaa ja metodeja mediakuvan tulkitsijalle. Tampere: Vastapaino.

Tonge, Gary 2008. Bold Visions - The Digital Painting Bible. Devon: David & Charles.

Tähtinen, Oksanen, Carlborg, Hietavuo 2009. Kunnosta, kultaa ja verhoile mestareiden opissa. Helsinki: WSOY.

Wikipedia: Uusplatonismi [verkkosivu] <<https://fi.wikipedia.org/wiki/Uusplatonismi>> (luettu 8.10.2014).

Wikipedia: Bonifacio Bembo [verkkosivu] <https://en.wikipedia.org/wiki/Bonifacio_Bembo> (luettu 20.3.2014).

Kuvalähteet

Kuvio 2. Giotton maalaama fresko Scrovegni-kappelista. [Ruutukaappaus verkkosivulta] 2.3.2015. <http://www.wikiart.org/en/giotto/foolishness#close>

Kuvio 3. Visconti-Sforza tarotpakan Narri-kortti. [Ruutukaappaus verkkosivulta] 2.3.2015. [https://en.wikipedia.org/wiki/The_Fool_\(Tarot_card\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Fool_(Tarot_card))

Kuvio 4. Rakastavaiset-kortti. Bembo. Beinecke Rare Book and Manuscript Library, Yale University. [Verkkosivulta ladattu kuva] 12.3.2015. <http://brbl-dl.library.yale.edu/vufind/Record/3432587>

Kuvio 5. Digital Abstracts 2015. [Ruutukaappaus verkkosivulta] 9.3.2015. <http://playingarts.com/one/>

Kuvio 6: Miekkojen Lady Knight -kortti. Bembo. Beinecke Rare Book and Manuscript Library, Yale University. [Verkkosivulta ladattu kuva] 12.3.2015. <http://brbl-dl.library.yale.edu/vufind/Record/3432589>

Kuvio 7: Sauvojen Lady Knight -kortti. Bembo. Beinecke Rare Book and Manuscript Library, Yale University. [Verkkosivulta ladattu kuva] 12.3.2015. <http://brbl-dl.library.yale.edu/vufind/Record/3432570>

Keskeneräinen, kuvioitu kortti sekä kultausvälineitä



Punsselilla kuvioitu kortti, vieressä punsseli eli lyöntirauta sekä lekari ja alapuolella lehtikultaa silkkipaperin päällä.

Lady Knight -tarot-kortin uusi versio



Valmis kullattu ja reunoilta siistitty tarot-kortti kuvapuolelta ja taustapuolelta.